

главный редактор проекта «Смешарики»



ИСТОРИЯ КУЛЬТОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ



Подарочные издания. Кино (Эксмо)

Мария Корнилова

Смешарики. История культовой Вселенной

«Эксмо»

2023

УДК 791.228(470)
ББК 85.37(2)6

Корнилова М.

Смешарики. История культовой Вселенной / М. Корнилова — «Эксмо», 2023 — (Подарочные издания. Кино (Эксмо))

ISBN 978-5-04-199326-9

— Миллионы фанатов по всему миру. — Более 600 отснятых серий. — 6 спин-оффов и 3 полнометражных фильма. Все это о них, о Смешариках, на которых успело вырасти несколько поколений детей. А ведь на заре 2000-х, когда все только начиналось, никто и подумать не мог, что двум парням — Илье Попову и Салавату Шайхинурову — удастся невозможное: с нуля, без опыта в мультипликации, создать первый в России анимационный сериал, который обойдет по популярности зарубежные франшизы. Эта книга — искренняя история о том, как рождалась, росла, находилась на грани краха и снова набирала силу Вселенная Смешариков. Написанная свидетелем событий, сценарным редактором проекта Марией Корниловой, книга рассказывает о том, что долгое время оставалось за кадром: — почему на старте никто не верил в успех проекта; — какими были бы Совунья, Нюша, Лосяш, Пин и Ежик, сложись все немного иначе; — кто такие Духи Ромашковой долины и почему с ними не стоит ссориться. В формате PDF A4 сохранен издательский макет.

УДК 791.228(470)
ББК 85.37(2)6

ISBN 978-5-04-199326-9

Содержание

Выражаем благодарность за помощь при создании книги: 9
От винта! 10
Глава 1 15
От Мистера Уфика до Смешариков 26
Конец ознакомительного фрагмента. 27

Мария Корнилова
Смешарики
История культовой Вселенной

*** * ***



Памяти Анатолия Прохорова



Выражаем благодарность за помощь при создании книги:

Вадиму Бочанову, Сергею Васильеву, Антону Виноградову, Александру Герасимову, Юлии Головой, Алексею Горбунову, Антону Гришину, Владимиру Дмитриеву, Дарье Кильдшенской, Эдуарду Коновалову, Ольге Крицкой, Алене Кропачевой, Надежде Кузнецовой, Марине Ланда, Алексею Лебедеву, Анне Мальгиновой, Светлане Мардагалимовой, Сергею Мардарю, Ирине Мастусовой, Алексею Минченку, Елене Моревой, Альбине Мухамедзяновой, Юлии Немчиной, Юлии Николаевой, Даниилу Новикову, Юлии Осетинской, Татьяне Павловой, Светлане Письмиченко, Анастасии Поповой, Илье Попову, Владимиру Постникову, Любови Романовой, Джангиру Сулейманову, Олегу Трояновскому, Константину Ушакову, Эдуарду Чжену, Денису Чернову, Михаилу Черняку, Салавату Шайхинурову, Игорю Шевчуку, Игорю Яковелю, Дмитрию Яковенко

От винта!

– Я смотрел на них, как на сумасшедших, и думал: «Ребят, вы даже не представляете, во что ввязываетесь!» – говорит мне Денис Чернов, ведущий режиссёр «Смешариков».

Он вспоминает, как сидел на маленькой кухне питерской квартиры и слушал двух молодых парней, рассказывающих невероятное! Мол, мы создадим мультсериал эпизодов эдак на 200. Не просто сериал, а целую вселенную вроде «Диснея». Её персонажи будут популярнее, чем Том и Джерри!

Одним из этих парней был двадцатидвухлетний Илья Попов. Сегодня он возглавляет группу компаний «Рики», которая кроме «Смешариков» выпускает «Фиксиков», «Тиму и Тому», «Малышариков», «ПинКод» и ещё с десяток успешных мультипликационных проектов. Другим – тридцатилетний Салават Шайхинуров, арт-директор и художник-постановщик «Смешариков».

Тогда, в далёком 2001 году, мне тоже их азарт казался настоящим безумием. Какой «Дисней»! Какие 200 серий! Самым длинным отечественным мультсериалом на тот момент был «Ну, погоди!», состоявший всего из 17 эпизодов. В России не существовало ни производственной базы, ни достаточного количества специалистов, которые потянули бы такой проект. Именно поэтому поначалу никто в нашей команде, кроме самих Ильи и Салавата, особо не верил в план «200 серий».

– Думал, снимем несколько эпизодов, и всё плавненько загнётся, – смеётся Денис. – Но шли годы, а оно не загибалось. Вот это меня больше всего удивляло.

И я его понимаю. Потому что часть меня продолжает удивляться до сих пор. Сегодня, спустя 20 лет, «Смешарики» – это более шести сотен выпущенных в прокат эпизодов, три полных метра, восемь спин-оффов и тысячи проданных лицензий. Истории из Ромашковой долины показывают в ста странах мира! Что там предсказывали Илья с Салаватом? Круглые персонажи будут везде: на детских футболках, на обложках журналов, на упаковках с мороженым, на полках магазинов игрушек? Предсказания сбылись – Смешарики везде. Их шутки, песенки, философские изречения стали частью культурного кода страны.



Пока шла работа над этой книгой, редактор издательства провела эксперимент. В аудитории, где сидело человек шестьдесят студентов, попросила поднять руки тех, кто считает себя поклонником «Смешариков». Не просто «смотрел в детстве мультики», а готов назваться фанатом. Поднял каждый второй!

Я пытаюсь уложить масштабы феномена «Смешарики» в своей голове и не могу. Даже если учесть, что я сама – одна из немногих, кто стоял у истоков проекта. В моём ведении находилось его издательское направление. Если в детстве вы читали книжки про приключения обитателей Ромашковой долины и ждали выхода каждого нового номера журнала «Смешарики», знайте: и книжки, и журнал делала моя команда. Наверное, поэтому, как только появилась идея написать книгу о проекте, коллеги решили, что логичнее всего доверить эту задачу главному редактору «Смешариков».

То есть мне.

Не знаю, где была моя голова, когда я на это согласилась! Вдруг оказалось, что все мы, причастные к созданию «Смешариков», помним их историю по-своему. И собрать наши воспоминания в непротиворечивую картину почти невозможно. Поэтому самым логичным решением было дать слово большинству режиссёров, сценаристов, продюсеров, композиторов, художников. В книге параллельно с моим рассказом опубликованы интервью некоторых членов нашей команды. И если где-то что-то не сходится, прошу отнестись к этому с пониманием. В конце концов, пока никто не доказал отсутствия у Ромашковой долины параллельных измерений. Возможно, что-то из рассказанного тут, дорогие читатели, случилось в одном из них.

Кстати о читателях. После долгих споров мы решили, что эта книга будет адресована прежде всего тем, кто сам вырос на «Смешариках» или смотрел их со своими детьми. Она откроет поклонникам то, что долгое время оставалось за кадром. Например, из-за чего на самом деле 12 лет назад отказались снимать серии в формате 2D. Или по какому роковому стечению обстоятельств «Смешарики» не смогли по-настоящему завоевать западные страны, зато их младшие братья «Малышарики» стали популярны в Китае. Как появились названия «Кикорики» и «Гогорики». А ещё – есть ли реальный прототип у Чёрного Ловеласа, отчего

Нюша из бурёнки превратилась в свинку, Копатыч из бульдога – в медведя и с кого сценаристы списывали характер Кроша.

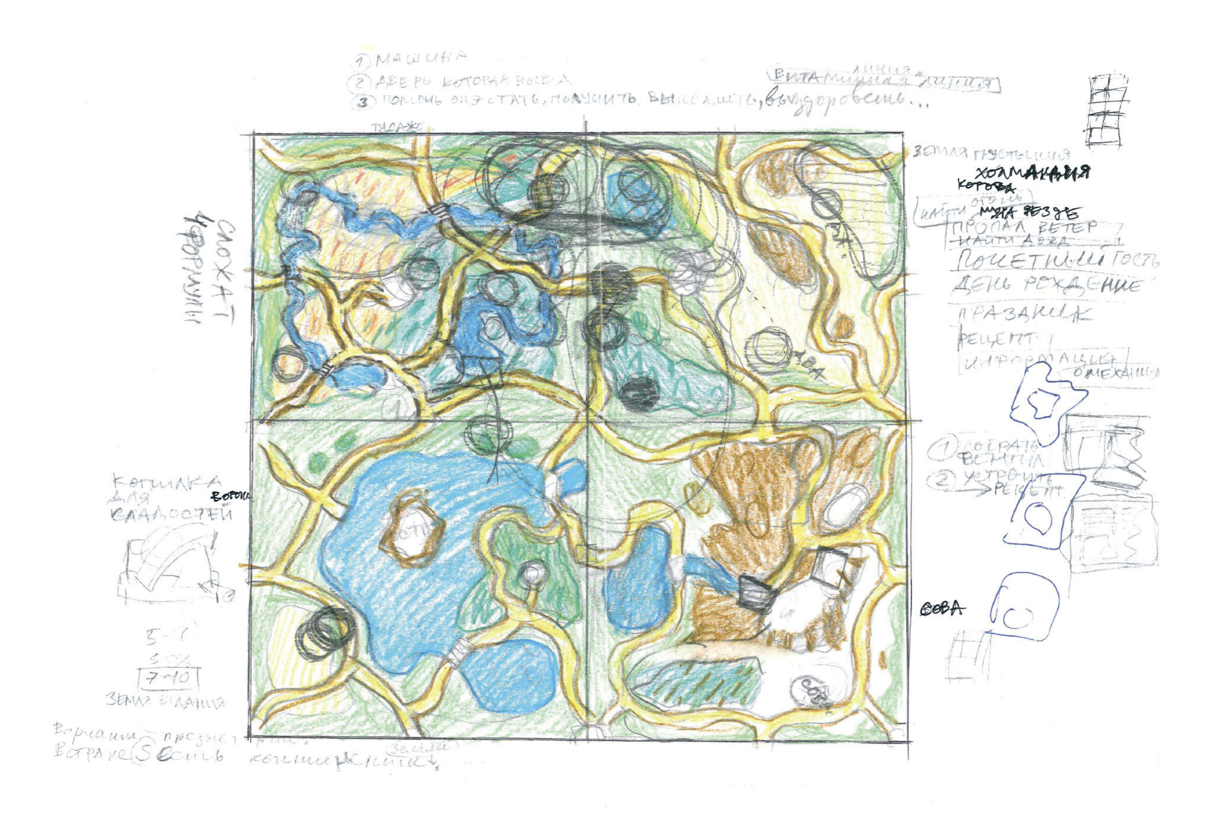
Ну и, конечно, эта книга будет полезна всем, кто развивает или только думает запустить творческий бизнес. Неважно, идет ли речь о рекламном агентстве или гейм-студии, издательстве или стриминговом сервисе, – в каждом случае приходится балансировать между креативом и заработком, сводить дебет с кредитом и пытаться создать нечто выдающееся.

Записав в общей сложности более 90 часов интервью членов нашей команды, я услышала много разных ответов на вопрос, как Илье и Салавату, а также ныне покойному художественному руководителю проекта Анатолию Прохорову удалось то, что удалось: создать гениальный мультсериал и одновременно прибыльную компанию. Постепенно эти ответы сложились в систему. Не уверена, что с ней согласятся все, кто делал «Смешариков», но я и не ставлю себе задачи добиться полного единодушия. Хотя бы потому, что это невозможно: каждый из нас смотрит на историю Ромашковой долины под своим углом. И всё же я надеюсь, что весь написанный далее текст поможет читателям книги нащупать свой собственный путь по тонкому льду креативного бизнеса. Понять, как совместить несовместимое – творчество и коммерческую выгоду.

Кажется, все предупреждения сделаны, все обещания даны – пора начинать историю. Я перевожу взгляд на экран планшета, где застыли Ёжик с Крошем. Стоп-кадр самой первой серии «Смешариков» – «Скамейка». Её сегодня пересматривала моя девятилетняя дочь. Мне кажется это символичным – словно кролик с ёжиком наблюдают за мной, прикидывая, справлюсь или нет.

Делаю глубокий вдох и приступаю к первой главе. Как сказал бы Пин, от винта!





Первый набросок карты Ромашковой долины, сделанный рукой Салавата.

FUN-факт 1

У группы Rainbow есть альбом Stranger In Us All – на обложке там изображён чёрный силуэт с гитарой. По сети гуляет слух, будто именно этот образ вдохновил команду «Смешариков» на создание томно-загадочного героя. Но Денис Чернов это опровергает: «Когда я делал раскадровку серии “Страшилка для Нюши”, герой ещё не был сформирован. Салават тогда набросал некоего Смешарика в шляпе, но он выглялел скорее комичным, чем романтичным. А мне на ум пришёл образ человека в виде чёрного силуэта, стоящего на фоне звёздного неба. Про альбом Ричи Блэкмора я не знал и обложки не видел. Чистое совпадение!»

FUN-факт 2

Когда было выпущено всего несколько серий «Смешариков», Анатолий Прохоров показал концепцию «мира без насилия» одному из ведущих российских психологов, Александру Асмолову. Одобрит или нет? Александр Григорьевич одобрил. После этого Прохоров стал активно развивать идею толерантного мира без привычных конфликтов на контрасте черного и белого. В итоге сам Анатолий Валентинович назвал это «развивающей драматургией».

FUN-факт 3

В серии «Страшилка для Нюши» Чёрный Ловелас играет на гитаре «Сарабанду» Фридриха Генделя. И теперь в интернете бытует мнение, что у композитора есть произведение «Чёрный ловелас». Что ж… Пусть будет.



Глава 1
В поисках большого проекта

Всё началось как забавное приключение.

Подруга сказала:

– Есть одна молодая контора. Сегодня иду туда на собеседование. Хочешь со мной за компанию? – и, не обнаружив на моём лице энтузиазма, добавила: – Директор там – настоящий красавчик!

Смена работы в тот момент в мои планы не вписывалась – я была заведующей детской редакцией в издательстве «Питер» и никуда уходить не собиралась. Но подруга явно нуждалась в поддержке, а у меня как раз были свободные полдня.

– Только за компанию, – беспечно согласилась я. – И только если красавчик!

Так состоялось моё знакомство с Ильёй Поповым, человеком, который через полтора года стал главной движущей силой проекта «Смешарики».



Именно он стоял за появлением самой идеи «снимать длинный мультсериал», чем в России тогда никто не занимался, потом – за поисками финансирования, сбором команды и запуском проекта. Именно в его характере надо искать ответ на вопрос: «Как в нашей стране, где до этого не существовало производственной анимации, смогли появиться “Смешарики”?»

Я пару раз слышала, как его называли «российским Илоном Маском от анимации», и много раз – прототипом Кроша. Сам Илья, смеясь, говорит о себе как о главном траблмейкере проекта. То есть о том, из-за кого всё случается.

В лучших традициях историй незаурядных предпринимателей он так и не получил высшего образования. Пробовал дважды. Сперва пытался стать дипломированным дизайнером интерьеров, потом управленцем. Но оба раза бросал, не выдержав «бессмысленной траты времени».

При этом свой первый бизнес, оптовую продажу книг, Илья создал уже в 16 лет. В 18, почувствовав, что торговля – это не его, открыл дизайн-студию. В 19 с помощью Игоря Шевчука, сценариста и поэта, нашёл партнеров со связями в издательском бизнесе – Владимира Дмитриева и Антона Гришина – и разработал для них детскую игру-викторину «Путешествие по Санкт-Петербургу». Идея вылилась в большой проект с городской администрацией. Игру напечатали невероятным тиражом – 35 000 экземпляров – и вручили её в честь начала учебного года каждому первоклашке северной столицы.

После удачного проекта пошли заказы от других регионов и крупных издательств: «АСТ», «Эксмо», «Просвещение». В 20 лет Илья Попов уже руководил компанией FunGame, выпускавшей настольно-печатные игры – от самых простеньких «бродилок» до многоуровневых стратегий.

С FunGame-то и нужно начинать рассказ об истории «Смешариков». По большому счету она стала для них тем же, чем Pixar для «Истории игрушек», – компанией, на базе которой создавался сериал. Точкой во времени и пространстве, где всё началось.

Именно в FunGame меня и занесло на собеседование. Даже не помню, на какую должность, – такая «мелочь» в моей голове попросту не отложилась.

– Это твой красавчик? – шепнула я на ухо подруге, едва потенциальный работодатель попал в поле моего зрения.

Руководитель молодой конторы и впрямь был хорош собой, но совершенно не моего типажа. Поэтому общепризнанного «красавчика» я разглядела в нём уже позже.

Подругу сразу позвали на собеседование, а меня, решившую тоже попробовать себя в роли соискателя, попросили подождать в круглой переговорной. За окном виднелись уютные крыши Петербурга. Дверь была открыта, мимо время от времени пробегал творческого вида народ. Из ближайших помещений доносились то смех, то споры. Вся FunGame, судя по всему, умещалась в нескольких комнатах старого здания на Измайловском проспекте.



Мария Корнилова спустя 20 лет после описываемых в этой главе событий.

Не знаю, сколько прошло времени. Подруга, покончив с собеседованием, давно убежала домой, а я всё сидела в ожидании, когда меня позовут. Даже успела задремать. Очнулась обескураженная: не пора ли мне самой отправиться на поиски Попова?

Он нашёлся в своём кабинете. Сидел за Т-образным столом, уткнувшись в экран компьютера. При виде меня удивлённо вскинул брови:

– Ой, вы ещё здесь? – ну отлично. Не нужно быть телепатом, чтобы догадаться: обо мне попросту забыли.

– Вроде того, – буркнула я. – Может, пообщаемся?

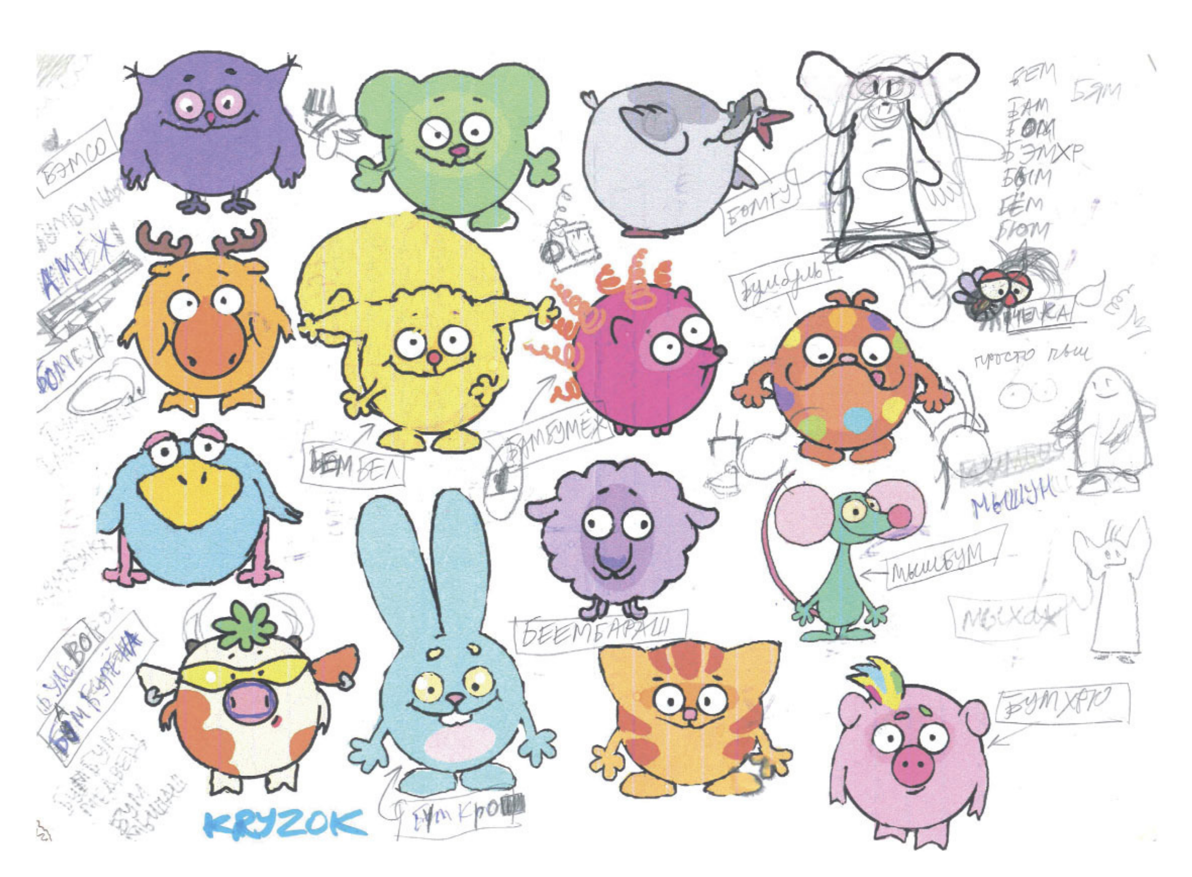
В FunGame требовался руководитель отдела творческих проектов. Фактически – креативный менеджер, который бы управлял разработкой всех игр. Позиция сулила работу в команде, постоянный творческий поиск и совершенно неясные перспективы. В отличие от издательства, где всё было надёжно, понятно и… предсказуемо.

– У меня сейчас будет неделя отпуска. Могу прийти посмотреть, как у вас тут всё устроено, – сказала я. При этом постаралась ничем не выдать своей заинтересованности. В конце концов, её руководитель умудрился забыть о собеседовании со мной! – Понравится – останусь.

– Договорились, – добродушно улыбнулся в ответ Илья.

Как вскоре выяснилось, офис на Измайловском был всего лишь вершиной айсберга. Кроме сидевших в нём десяти человек, на FunGame работали полторы сотни подрядчиков – иллюстраторы, дизайнеры, верстальщики, технологи, копирайтеры. Большинству платили базовую зарплату плюс премию. То есть их вполне можно было считать постоянными сотрудниками.

150 человек, которыми руководил двадцатилетний мальчишка! Тогда меня это совсем не удивляло: атмосфера конца 90-х предполагала сам факт существования бизнес-вундеркиндов делом вполне обыденным. Но всё же я поначалу слегка терялась перед царившим в компании хаосом.



Первые изображения Сластён, созданные Марией Колесниковой и доработанные Салаватом.

В первый же день мне пришлось разыскивать числившихся за мной сотрудников. «Посмотри в кафе на первом этаже», – посоветовал мне кто-то из старожилов. Я рванула туда. И действительно – сидят, голубчики, в полумраке кафешки. Ну и как вас загонять обратно в офис? Убей бог, не помню, что именно говорила и чем умасливала, но, видимо, у меня всё получилось, раз пробная неделя в конце концов превратилась в постоянную работу.

Я почти сразу почувствовала, что до чёртиков хочу здесь остаться. В этом пёстром офисе, в этой атмосфере безумного чаепития из «Алисы в Стране чудес», с человеком, который так непохож на всех предыдущих моих руководителей. Возможное будущее в FunGame внезапно стало напоминать яркую новогоднюю открытку, а вот моя работа в издательстве, наоборот, резко поблёкла. Там-то не нужно было никого разыскивать.

И всё же, несмотря на всепроникающий творческий беспорядок, компания исправно производила настольные игры. Генерировала их с космической скоростью.

– Мы тогда начали использовать подход, который потом пригодился в работе над «Смешариками», – объяснял Илья, обсуждая со мной будущую книгу. – Давай назовём его «логикой малых команд». 150 человек не сидели за работой над одним проектом. Формировались небольшие творческие группы, я ставил им задачу разработать ту или иную игру в срок. И всё – дальше никто не вмешивался в творческий процесс. Я никого не контролировал, у всех была автономия. Хочешь, чтобы люди вкладывались на 200 %, – дай им полностью отвечать за результат.

Думаю, это правило и сделало FunGame такой производительной. Создание одной игры – от идеи до тиража – занимало от двух до четырех месяцев. За три года активной работы компания выпустила 800 игр! Мы были не просто самым большим игроком на рынке. Мы и были этим рынком, который вовремя разглядел Илья Попов.

Но сытые времена рано или поздно заканчиваются. FunGame разогналась до таких скоростей, что спрос попросту перестал за ней успевать. «Горшочек, не вари!» – намекал иссякающий поток заказов, однако «не варить» мы не могли. Сотрудники продолжали работать и хотели получать за это деньги.

Помню, как в конце 2001-го я почувствовала: наш айсберг тает. Зарплата задерживалась, издатели сворачивали проекты один за другим, работы было мало. Илья то пропадал за пределами офиса, то устраивал многочасовые мозговые штурмы. Он искал Большой Проект. Нечто по-настоящему грандиозное, чтобы выдернуть нас из ямы. Мощную идею, которая всё изменит.

– Я заметил, что производители сладостей начали делать упаковки, в которых было мало конфет и много пустого пространства, – вспоминает он. – Почему бы не заполнить его игрой, подумал я? Тогда конфеты могли бы стать чем-то вроде фишек…



Глиняная фигурка. Первое физическое воплощение будущего Кроша, вылепленная и раскрашенная Салаватом Шайхинуровым в 2002-м.

Он собрал команду во главе с Салаватом Шайхинуровым – арт-директором и ведущим художником FunGame – и поручил придумать такую игру. Требовалась картинка, которую можно было бы показать какой-нибудь кондитерской фабрике.

– Под эту задачу я нарисовал почеркушку, – вспоминает Салават, – круглого кролика с ушами. Дальше задачу подхватила наша художница Маша Колесникова. Её персонажи получились стильными и странными одновременно. Их звали Сластёнами.

Забавно, но по сети гуляет версия, что Салават оценил нарисованных зверей и решил не отдавать их заказчику. Мол, такие сластёны нужны самому. Однако Илья рассказывает эту историю иначе:

– Сначала мы предложили игру кондитерской фабрике имени Крупской, но её руководство никак не отреагировало на наш проект. Потом я вышел на концерн «Бабаевский». С ними мы и выпустили серию игр, одной из которых были «Сластёны».

Разумеется, бабаевские Сластёны сильно отличались от тех, что сейчас называют протосмешариками. Игровую механику для них придумывал Игорь Шевчук, отвечавший в FunGame за креатив. По его словам, это была плоская коробочка, в которой лежали 24 шоколадки-персонажа. Они комплектовались игровым полем с нарисованной ёлочкой. Шоколадки выполняли роль фишек: сначала ходишь – потом съедаешь. Возможно, где-то до сих пор хранится упаковка из-под «предтеч» Смешариков. Однажды, лет эдак через десять, она всплывёт на каком-нибудь аукционе и будет продана за баснословные деньги.

Кто знает…



Глиняная фигурка пока ещё Бурёнки – будущей Нюши.

Увы, партнёрства с кондитерами было явно недостаточно, чтобы спасти бизнес. Илья отлично понимал это и продолжал поиски.

Он рассказывает, что ему не давал покоя опыт японской компании Sanrio. В середине 80-х её создатель Синтаро Судзи запустил бренд Hello Kitty. Всего лишь удачный образ кавайной кошечки, созданный художницей Юко Ямагути. Поначалу он существовал только в виде мягких игрушек и картинок на открытках, но это не помешало простенькому персонажу завоевать весь мир.



Поиски Салаватом стиля анимации

Прошли годы, прежде чем знаменитый японский котёнок стал героем мультсериала. Так почему бы не повторить его успех? Всего-то и нужно, что придумать достаточно яркий образ!

С другой стороны, и создание собственного мультсериала казалось заманчивой идеей. В FunGame на тот момент работали специалисты из скоропостижно закрывшегося филиала американской компании Animation Magic – люди, знакомые с анимацией, поэтому идея создать свой мультипликационный проект витала в воздухе.

Все эти соображения внезапно обрели конкретные очертания к концу 2001 года.

Поздно вечером домой к Илье пришёл Салават.

– Помнишь наших Сластён? – спросил он, усевшись за кухонный стол. – У нас тут появилась идея сериала. Я доработал рисунки героев из игры, и вот… – он придвинул к Илье распечатки с обновлёнными персонажами и лист бумаги, где была описана суть проекта. – Должно круто получиться!

Здесь надо сделать ремарку: Салават Шайхинуров был не просто художником. И даже не просто арт-директором FunGame. Он получил образование классического живописца. Потом учился в варшавской Академии изящных искусств, следом – в бельгийской Академии Сен-Люк, лучшей в мире по части обучения созданию комиксов. Стажировался в студии, которая запускала «Смурфиков». Получил диплом средового дизайнера и художника-аниматора. Полностью разработал для издательства «Азбука» визуальное измерение бренда «Волкодав» – от внешнего вида героев до дизайна мерча. Нарисовал с коллегами 12 комиксов по этому миру. Иными словами, если кто и мог придумать образы «Смешариков», а заодно и визуальную стилистику их вселенной, то именно Салават.

– При этом я не был ни писателем, ни сценаристом, – объясняет он. – Истории у меня получалось сочинять, а вот со сценариями не клеилось. Мой дар – это создание визуальных образов. Ну и перенос их в реальный мир в виде, например, мерча.

Поэтому Салават попросил помочь начинающего сценариста Анну Мальгинову, на которой был тогда женат. Она и предложила первый вариант концепции будущего сериала. Ею же была придумана идея мира без насилия и название «Ромашковая долина».

Илья глянул на материалы Салавата и сразу понял: вот оно! Мультипликационный сериал с круглыми героями, настолько простыми по форме, что их сможет нарисовать каждый ребёнок! Мир, в котором нет злодеев. Персонажи дружат, смотрят на звёзды и попивают чай. И пока Том и Джерри бьют друг друга сковородками и подрываются на динамите, мы создадим новый идеальный мир.

– Мы обсуждали проект всю ночь, – с улыбкой вспоминает Илья. – Исходно у Салавата в планах было 20 эпизодов. Ему казалось, этого хватит, чтобы сделать из сериала медиа-бренд и начать продавать лицензии. Но я понимал: 20 мало. Нужен был совсем другой размах! Как в «Утиных историях» или «Чипе и Дейле», не меньше. Поэтому сказал: «Делаем 200. 200 – звучит круто!» Так и пошло.

С этого момента офис FunGame охватило предвкушение чего-то глобального. Все обсуждения сводились к идее фикс Ильи и Салавата. «Сластёны, Сластёны, Сластёны», – носилось по коридорам и кабинетам. Остальные проекты словно перестали существовать, по крайней мере для руководителя и арт-директора.

Как-то раз ближе к концу рабочего дня рядом с моим столом материализовался Салават.

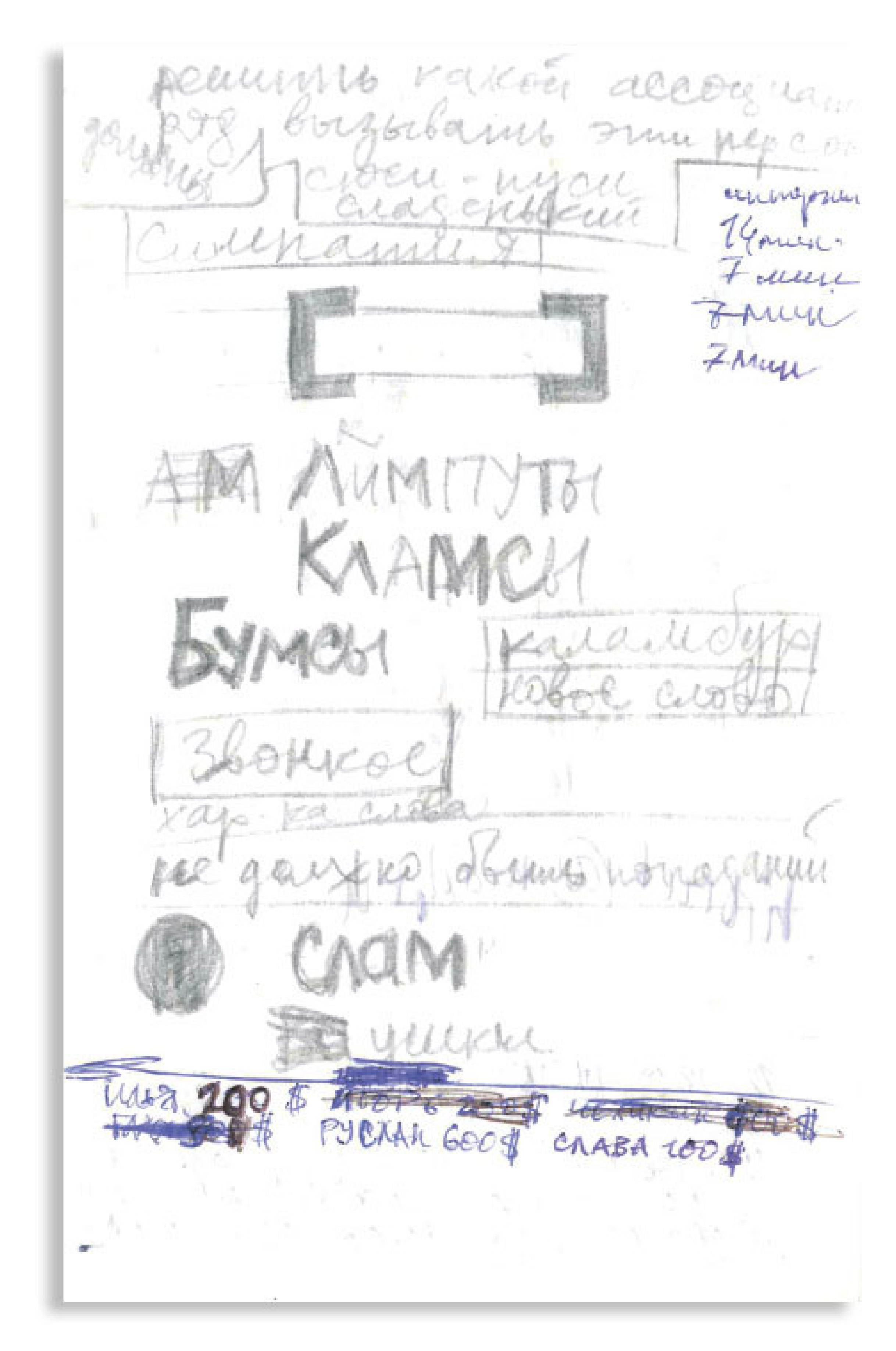
– Илья к тебе отправил, – как всегда скупо объяснил он. – Просит помочь с описанием проекта для потенциальных партнёров. Ты не против?

– Вовсе нет, – я часто занималась созданием коммерческих предложений и презентаций. По сути, это было частью моих обязанностей в FunGame. – Показывай, что у тебя.

Конечно, мне было любопытно, с чем там постоянно носятся эти двое. Я взяла из его рук листы бумаги с концепцией и начала читать. И чем дальше я продвигалась по тексту, тем сильнее становилось моё разочарование.

Проект назывался «Идеальный мир». Что? Вы серьёзно? Кому это может быть интересно? И название, и описание показались мне чересчур приторными. Да и сами персонажи не вызывали энтузиазма – слишком простенькие, даже примитивные. Почему вдруг Илья решил, что это станет хитом?

Я до трёх часов ночи просидела над концепцией, которую принёс Салават, пытаясь превратить документ в нечто хотя бы отдалённо похожее на описание будущего мультипликационного сериала. Сделала всё, что могла, но всё равно осталась недовольна результатом. Исправлять «Идеальный мир» было гиблым делом.



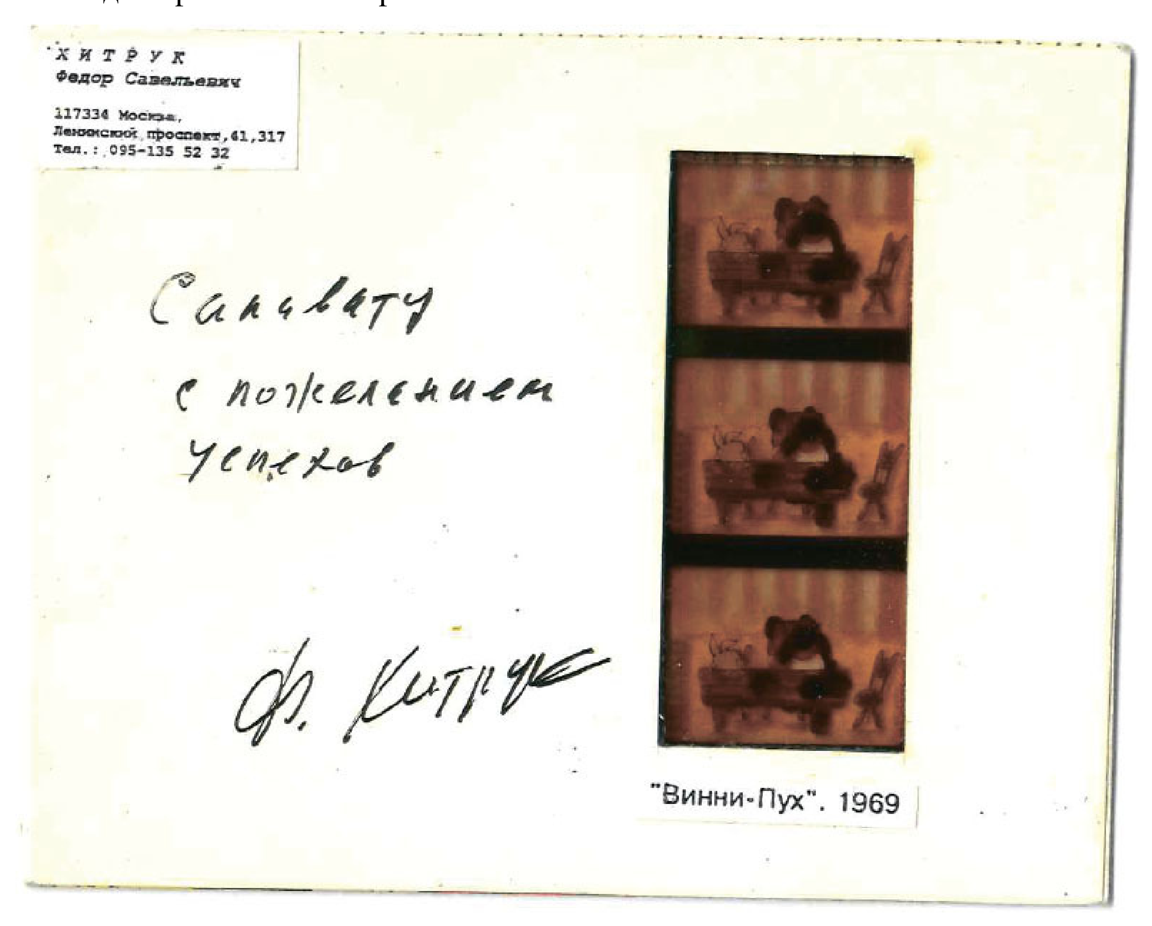
Первые попытки найти название проекта.

Через две недели я написала заявление об уходе. Для меня айсберг продолжал таять, и никой проект не мог его спасти. С моей точки зрения, у Сластён не было будущего.

Никогда в жизни – ни до, ни после – я так не ошибалась.

FUN-факт 4

В эпоху протосмешариков Салават Шайхинуров и Илья Попов ходили в гости к режиссёру Фёдору Хитруку – одному из создателей «Винни-Пуха». Искали мэтров, которые согласились бы сотрудничать. Хитрук в силу возраста отказался, но искренне пожелал удачи. Дал им визитку – на кусочек плотной бумаги наклеен адрес и раскадровка из мультфильма, где Пятачок и Винни завтракают у Кролика. А пожелание успехов на визитке стало благословением для проекта «Смешарики».



Напутствие от режиссёра мультфильма «Винни-Пух» Фёдора Хитрука, данное Салавату и Илье.

От Мистера Уфика до Смешариков



САЛАВАТ ШАЙХИНУРОВ

арт-директор, художник-постановщик и один из создателей проекта «Смешарики» в компании с первых дней её существования и по настоящее время.

Я рисую нон-стоп, сколько себя помню. Первый проект сделал в семнадцать, в далёком 1987 году. Это была история про Мистера Уфика – гнома в смокинге и цилиндре, который жил в Уфе на обрыве реки Белой. С друзьями мы насочиняли приключений на четыре журнала комиксов «Мистер Уфик». Правда, издатель потом канул в Лету со всеми материалами, но уже тогда мне стало ясно: нужен фирменный персонаж, которого можно продвигать.

В 18 лет я с девятью друзьями создал на детской анимационной студии в Уфе короткометражку «Остров». Кино было цветное, снятое на использованном целлулоиде, который я нашёл во дворе «Союзмультфильма» и привез из Москвы. Мы его отмыли, сами намешали краску из гуаши и клея ПВА и с упоением рисовали каждый кадр. Единственную копию отправили на конкурс в Польшу, и там она пропала. Но вкус коллективного творчества остался на всю жизнь.

Конец ознакомительного фрагмента.